

PERANCANGAN KOMIK SEKUEN TIMUN MAS FANTASIA JAWA TENGAH



Disusun oleh :
Odi Bagus Fahami
0851010047

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
SURABAYA – JAWA TIMUR
2013

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK SEKUEN

TIMUN MAS FANTASIA JAWA TENGAH

Dipersiapkan dan disusun oleh

ODI BAGAS FAHAMI

0851010047

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 27 Mei 2013

Pembimbing I

Penguji I

Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.
NPTY. 3870 9130 3631

Kadek P, S.Sn., M.Sn.
NPTY. 3810 6130 3611

Pembimbing II

Penguji II

Astri Puspasari, ST.

Aryo Bayu W, ST., M.Med.Kom.
NPTY. 3831 2100 3041

Ketua Jurusan

Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPTY. 3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Y, ST., Med.Kom
NPTY. 3810 9100 3031

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)
Tanggal :
Dekan Fakultas teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 00 1

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 11 Juni 2013

Odi Bagus Fahami

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alaah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan perancangan Komik Sekuen Timun Mas Fantasia Jawa Tengah. Sebagai salah satu cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah, Timun Mas merupakan cerita rakyat yang masih digemari dikalangan anak-anak. Namun di era saat ini dongeng di luar negeri telah berevolusi, yang dahulu dikhususkan untuk anak-anak sekarang menjadi tontonan remaja. Fenomena tersebut yang akhirnya membawa penulis mengangkat cerita rakyat Timun Mas untuk dijadikan sebagai konsumsi bagi para remaja sekarang melalui media yang populer dikalangan para remaja yaitu media komik. Laporan ini akan menjelaskan tentang konsep dari hasil riset Perancangan Komik Sekuen Timun Mas Fantasia Jawa Tengah.

Semoga dengan adanya laporan ini bisa bermanfaat bagi setiap kelompok, instansi, ataupun individu yang membutuhkan. Penulis sangat menyadari bahwa masih kurangnya dalam laporan ini, oleh karena itu penulis memohon maaf sebesar-besarnya serta tidak lupa menunggu kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Penulis juga akan menyampaikan rasa trima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memabntu dan mensuport dalam perancangan ini, yaitu

1. Allah SWT beserta Rasul-rasul-Nya atas limpahan rahmat, hidayah, serta kekuatan untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Nabi Muhammad SAW, atas kearifan prilakunya yang menjadi panutan seluruh umat muslim di dunia.
3. Kedua orang tua saya Tutik Tri Rahayu dan Moch. Arifin yang tidak ada hentinya selalu mensuport saya dan tentunya selalu mendoakan saya selama ini. Terima kasih banyak mama papaku
4. Seluruh keluarga besar yang selalu suport
5. Angga dan Arco yang telah membantu coloring dan ballon & texting perancangan ini samapai dengan akhir pameranya. Big Thanks Brother.

6. Mbak Septi sebagai pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak telah membimbing dan memberikan arahan saya sampai sejauh ini.
7. Mas Kadek dan Mas Bayu sebagai penguji tugas akhir, terima kasih banyak atas kritik dan sarannya sangat membangun sekali.
8. Septian, Mas Dito, Lutfi da teman-teman yang lain, terima kasih telah membantu penyelenggaraan pameran. Semuanya ini berjalan berkat kalian guys.
9. Mbak Astri sebagai pembimbing kedua saya, terima kasih banyak atas bimbinganya.
10. Teman-teman sesama pejuang tugas akhir terima kasih telah berjuang bersama – sama selama ini. Keep suport each other.
11. Radit matur nuwun buat barang pinjamanya selama ini.
12. Bapak Heru dan seluruh Jajaran dosen beserta karyawan Dekave UPN terima kasih banyak.
13. Citra dan Mbak Ida, terima kasih sudah dibuatkan boneka Timun Mas.
14. DKV 09 terima kasih telah meramaikan acara pameran. See you at november bro.
15. Seluruh angkatan DKV UPN semoga bisa selalu kompak sampai ke generasi selanjutnya. Hidup DEKAVE.
16. Teman-teman Alumni 07-08 terima kasih sudah datang ke acara pameran.
17. Seluruh pihak terkait yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu, terima kasih banyak.

Terima kasih banyak bagi mereka yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama ini, semoa kebaikan selalu hadir untuk kalian semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 10 Juni 2013

Penulis

PERANCANGAN KOMIK SEKUEN TIMUN MAS FANTASIA JAWA TENGAH

Odi Bagus Fahami
NPM: 0851010047

ABSTRAK

Timun Mas merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Jawa Tengah dan hingga saat ini pelestarian cerita rakyat hanya berhenti pada fase anak-anak. Untuk menjaga eksistensi cerita rakyat ini agar tidak berhenti begitu saja, maka perlu dilakukan inovasi dan penyegaran. Salah satunya dengan media komik yang mengusung konsep “Fantasia Jawa Tengah”. Konsep ini tidak hanya menceritakan sekuen tentang cerita Timun Mas namun juga mengusung elemen-elemen atau simbol-simbol terkait dari Jawa Tengah seperti kebudayaan tradisional serta setting tempat dan lingkungan yang dikreasikan dalam dunia imajinasi fantasi. Konsep dalam komik tersebut bertujuan untuk menjaga eksistensi dan kepopuleran cerita rakyat Timun Mas di kalangan masyarakat Indonesia pada khususnya.

Kata Kunci : Komik, cerita rakyat, Timun Mas, Fantasia Jawa Tengah

THE DESIGN OF SEQUENCE COMIC TIMUN MAS FANTASIA CENTRAL JAVA

Odi Bagas Fahami
0851010047

ABSTRACT

Timun Mas is one of Indonesian's folklore originating from Central Java and Until now the preservation of folktale just stopped at phase children. To keep existence folktale this to not just stop, then needs to be done innovation and refreshment. One of them is comic that carries the "Fantasia Jawa Tengah" concept. This concept not only tells the story of Cucumber Mas sequence but also brings the elements or symbols related from Central Java as once traditional culture, setting of the place and enviromental to creating imagination of fantasy world. Concept in this comics were aimed at keeping the existence and popularity of the Timun Mas among Indonesians in particular.

Keyword : Comic, Folkore, Timun Mas, Fantasy Jawa Tengah

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

Bab I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Manfaat Perancangan	
1.6.1. Bagi Praktis	6
1.6.2. Bagi Akademis	6
1.7. Skema Perancangan	7

Bab II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1. Studi Literatur tentang komik	
2.1.1. Komik	8
2.1.2. Teknis Pembuatan	9
2.1.2.1 Kejelasan dan Intensitas	9
2.1.2.2 Rancangan Karakter, Ekspresi Wajah, Dan Bahasa Tubuh	18
2.1.2.3 Teori Penokohan	24
2.1.2.4 Kekuatan Kata	25
2.1.2.5 Membangun Dunia Dalam Komik.....	27

2.1.2.6 Memahami Manga	31
2.2. Teori Desain Komunikasi Visual.....	35
2.3. Cerita Rakyat Timun Mas	44
2.4. Studi Komparator	
2.4.1. Kluntung Waluh	45
2.4.2. Carakan	47
2.4.3. Amecomi Batgirl	48

Bab III METODE PERANCANGAN

3.1. Definisi Judul dan Sub Judul	
3.1.1. Definisi Judul	50
3.1.2. Definisi Komik	50
3.1.3. Definisi Cerita Rakyat Timun Mas	51
3.1.4. Definisi Remaja	51
3.2. Teknik Sampling	
3.2.1. Target Audiens	52
3.2.2. Populasi	53
3.2.2.1. Target Audiens Primer	53
3.2.2.2. Target Audiens Sekunder	53
3.2.3. Sample	54
3.3. Jenis Data dan Sumber Data	
3.3.1. Data Primer	55
3.3.2. Data Sekunder	55
3.3.3. Sumber Data	55
3.4. Metode Perancangan	56
3.5. Kerangka Berfikir	57

Bab IV KONSEP DESAIN

4.1. Hasil Analisa Riset	
4.1.1 Hasil Analisa Kuisisioner	59
4.1.2. Hasil Anlisa Komparator.....	60
4.1.3. Hasil Analisa Wawancara.....	61

4.1.4. TOWS Matrix	64
4.1.5. Consumer Journey.....	65
4.1.6. Consumer Insight	66
4.1.7. Point Of Contact	68
4.2. Perumusan Konsep	69
4.2.1. Devinisi Keyword	70
4.3. Konsep Komuikasi	
4.3.1. Ide Cerita	70
4.3.2. Konsep Cerita.....	70
4.3.3. Pembagian Sekuen	71
4.3.4. Pesan Moral Dalam Cerita.....	72
4.3.5. Pendekatan Kreatif Cerita.....	73
4.4. Konsep Visual	
4.4.1 Format Komik	74
4.4.2. Media Sekunder	75
4.4.3. Gaya Gambar.....	76
4.4.4. Enviromental	76
4.5. Deskripsi Karakter	77
4.6. Studi Visual	79
4.7. Alternatif	
4.7.1. Alternatif Karakter.....	91
4.7.2. Alternatif Balon Kata.....	96
4.7.3. Alternatif Panel.....	96
4.7.4. Alternatif Cover	97
4.8. Draf Pages.....	97

Bab V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Cover Komik	98
5.2. Sub Cover	99
5.3. Halaman Komik	100
5.4. Media Sekunder	104

Bab VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	107
6.2. Saran.....	107
 Kepustakaan	 108
Webtografi	108
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Transisi momen ke momen	10
Gambar 2.2 Transisi aksi ke aksi.....	10
Gambar 2.3 Transisi subyek ke subyek	11
Gambar 2.4 Transisi lokasi ke lokasi.....	11
Gambar 2.5 Transisi aspek ke aspek.....	12
Gambar 2.6 Transisi non sequitur.....	12
Gambar 2.7 Establising shot.....	14
Gambar 2.8 Pemilihan citra.....	15
Gambar 2.9 Rincian benda	15
Gambar 2.10 Sudut pandang yang membingungkan	16
Gambar 2.11 Intensitas dan kejelasan.....	18
Gambar 2.12 Perbedaan bentuk tubuh	19
Gambar 2.13 Rincian Ekspresif.....	20
Gambar 2.14 Enam Ekspresi primer.....	21
Gambar 2.15 Tangan dalam bahasa tubuh	23
Gambar 2.16 Kata sebagai sound efek.....	27
Gambar 2.17 Teknik Bleed.....	27
Gambar 2.18 Rincian realistis	28
Gambar 2.19 Panel tanpa balon kata	28
Gambar 2.20 Off-center	29
Gambar 2.21 Kesan Kedalaman	29
Gambar 2.22 Macam-macam perspektif.....	30
Gambar 2.23 Penggambaran tanpa dan menggunakan riset	30
Gambar 2.24 Wajah dan figur sederhana.....	31
Gambar 2.25 Keragaman genre.....	31
Gambar 2.26 Kesan tempat	32
Gambar 2.27 Keragaman karakter.....	32
Gambar 2.28 Penggunaan panel bisu	32
Gambar 2.29 rincian hal-hal kecil	32
Gambar 2.30 Gerakan subyektif.....	33
Gambar 2.31 Ekspresi.....	33

Gambar 2.32 Teknik partisipasi pembaca dalam manga	34
Gambar 2.33 Komik Shoujo	34
Gambar 2.34 Komik Shonen	35
Gambar 2.35 Similiarity	38
Gambar 2.36 Proximity	38
Gambar 2.37 Closure	38
Gambar 2.38 Continuity	39
Gambar 2.39 Figure - ground	39
Gambar 2.40 Pembagian warna	41
Gambar 2.41 Kluntung Waluh	46
Gambar 2.42 Carakan	47
Gambar 2.43 Amecomi Batgirl	48
Gambar 4.1 Is Yuniarto	61
Gambar 4.2 Hasil wawancara	62
Gambar 4.3 Budi Setiawan	62
Gambar 4.4 Hasil wawancara Budi Setiawan	63
Gambar 4.5 Restina	65
Gambar 4.6 Dokumentasi consumer journey	67
Gambar 4.7 Contoh gaya gambar	76
Gambar 4.8 Contoh gaya gambar	76
Gambar 4.9 Strukutr dan macam-macam rumah Joglo	77
Gambar 5.1 Cover dan Subcover	98
Gambar 5.2 Subcover	99
Gambar 5.3 Halaman komik	100
Gambar 5.4 Halaman komik	101
Gambar 5.5 Halaman komik	102
Gambar 5.6 Halaman komik	103
Gambar 5.7 Media sekunder bantal figur	104
Gambar 5.8 Media sekunder boneka figur	104
Gambar 5.9 Media sekunder Postcard	105
Gambar 5.8 Media sekunder video teaser dan concept art	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan.....	7
Tabel 2.1 Perbandingan Eksisting	49
Tabel 3.1 Kerangka Berfikir.....	58
Tabel 4.1 TWOS Matrix	64
Tabel 4.2 Hasil Consumer Journey.....	66
Tabel 4.3 Keyword.....	7

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan minat baca mengalami banyak perkembangan dengan dipicu adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Komik merupakan salah satu media alternatif membaca selain buku yang bersifat teks book. Berasal dari kata comic yang memiliki arti lucu. Dalam dunia berbahasa Inggris, naratif seperti baris komik (comic strip) ataupun komik satu panel terdapat pada halaman khusus edisi akhir pekan yang disebut the funnies(yang lucu-lucu), sebagai percabangan karikatur yang cabang kelucuannya khusus untuk mengejek para tokoh masyarakat di Inggris (Seno Gumira, 2011:36).

Komik di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Tercatat Put On yang merupakan komik strip pertama karya Kho Wan Gie yang terbit dalam surat kabar Sin Po pada tahun 1931(Seno Gumira, 2011:2). Setelah itu pun muncul pionir-pionir komikus Indonesia salah satunya adalah R.A Kosasih yang karya-karya nya sangat terkenal hingga sekarang. Contoh karya R.A Kosasih adalah Mahabarata yang bertemakan pewayangan. Komik yang tidak kalah populer juga yaitu komik bertemakan dunia persilatan Panji Tengkorak karya Hans Jaladara. Komik ini mengalami perubahan dan memiliki tiga versi yaitu Panji Tengkorak produksi 1968, 1985, dan 1996 yang disesuaikan menurut perkembangan jaman.

Setelah melewati sejarah, sekarang ini komik sudah menjadi bagian dari pop culture (kebudayaan populer), hal ini menjadikan komik sebagai bentuk komoditas barang dagangan produk industri karena acuan-acuan komik meliputi kebutuhan dan permintaan pasar (Seno Gumira, 2011:25). Berdasarkan hasil dari kuisisioner yang dibagikan, 78 dari 100 responden remaja membaca komik disaat senggang dan 64 dari 100 responden remaja suka membaca komik. Berdasarkan fenomena tersebut komik merupakan media yang populer dikalangan remaja.

Topik ataupun ide cerita yang diangkat untuk membuat sebuah komik sangatlah beragam. Seperti kehidupan sehari-hari, sebuah peristiwa atau kejadian, khayalan, ataupun berdasarkan kebudayaan suatu daerah yang memiliki nilai-nilai tertentu. Indonesia yang memiliki ribuan pulau tentunya memiliki beraneka ragam

kebudayaan salah satunya adalah cerita rakyat. Setiap daerah ataupun pulau akan berbeda cerita rakyatnya. Cerita rakyat biasa digunakan untuk memberi pendidikan ke anak-anak. Salah satu cerita rakyat terkenal adalah cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah yaitu “Timun Mas”. Cerita rakyat ini sangat terkenal, dulu juga sering di muat dalam buku-buku pelajaran taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Fenomena tersebut diperkuat dengan hasil kuisiner 70 dari 100 responden remaja menjawab pernah membaca cerita rakyat Timun mas.

Cerita rakyat ini bercerita tentang seorang janda bernama mbok Srini yang kesepian dan menginginkan seorang anak. Karena mendengar keinginan mbok Srini, datanglah raksasa dan memberikan sebuah biji mentimun. Raksasa menyuruh untuk menanam biji mentimun tersebut karena kelak setelah berbuah didalam buah mentimun tersebut terdapat seorang anak perempuan yang dapat mbok Srini asuh. Tetapi setelah usia 17 tahun mbok Srini harus menyerahkan anak tersebut kepada raksasa untuk dijadikan santapannya. Tanpa pikir panjang mbok Srini pun menyetujui persyaratan dari raksasa tersebut.

Setelah menanam biji timun tersebut dan seperti yang dijanjikan raksasa, mbok Srini mendapatkan seorang anak perempuan yang sangat cantik jelita yang diberi nama Timun Mas. Timun Mas beranjak dewasa dan semakin cantik parasnya. Mbok Srini teringat akan janjinya terhadap raksasa yang harus menyerahkan Timun Mas disaat dia sudah dewasa. Pada saat itu mbok Srini kebingungan dan ia pun meminta pertolongan kepada petapa di gunung. Usaha tersebut dilakukan karena mbok Srini sangat menyayangi Timun Mas dan tidak mau nasib anaknya berakhir sebagai santapan bagi raksasa.

Mbok Srini pulang membawa 4 bungkusan dari petapa yaitu biji mentimun, duri, garam dan terasi. Mbok Srini menyuruh Timun Mas untuk menebarkan isi dari bungkusan itu satu per satu ketika raksasa mengejarnya. Dengan menggunakan 4 bungkusan tersebut Timun Mas berhasil lolos dan mengalahkan sang raksasa yang ingin memakan dirinya. Bungkusan yang terakhir ternyata berubah menjadi lautan lumpur yang menghisap raksasa dan menenggelamkannya. Mbok Srini sangat lega melihat anaknya Timun Mas bisa selamat dari kejaran sang raksasa dan akhirnya mereka berdua hidup bahagia.

Cerita rakyat tersebut memiliki pesan moral yang disampaikan bahwa kita harus selalu berusaha sekuat dan jangan mudah menyerah dalam menghadapi segala masalah walaupun sulit tetapi namun harus tetap tegar menghadapinya. Dimana terdapat masalah maka akan ada jalan keluar untuk menyelesaikannya.

Selama ini cerita rakyat Timun Mas ini tidak mengalami perkembangan dalam upaya pelestariannya. Tidak adanya juga cerita rakyat Timun Mas yang dibuat dalam versi komik, apa lagi untuk para remaja. Cerita rakyat lebih mengarah pada buku cerita anak-anak. Akibatnya Konsumsi cerita rakyat ini berhenti pada fase anak-anak saja. Para remaja yang sudah bosan dengan cerita-cerita bermuatan lokal konten dan beralih dengan komik-komik terjemahan dari luar negeri yang saat ini merajai rak-rak toko buku. Hal ini diperkuat dengan hasil kuisioner, 74 dari 100 anak remaja lebih menyukai komik dari luar negeri (Jepang) dari pada komik indonesia yang bertemakan lokal konten.

Perlunya menyegarkan sebuah cerita yang telah ada dengan mengikuti perkembangan jaman tentunya akan membuat cerita tersebut populer kembali, dalam hal ini adalah cerita rakyat Timun Mas. Karena cerita rakyat adalah warisan kebudayaan dari leluhur yang terdapat nilai-nilai luhur di dalamnya. Maka untuk melestarikannya kita perlu membuat cerita-cerita tersebut eksis dalam waktu ke waktu. Tak menutup kemungkinan juga untuk mengembangkannya. Seperti halnya komik Panji Tengkorak yang telah diubah sebanyak tiga kali pada tahun 1968, 1985, dan 1996 oleh pengarangnya sendiri Hans Jaladara. Perbedaan yang sangat mencolok adalah dalam segi visual dari komik itu sendiri yaitu, pada komik Panji Tengkorak 1968 dan 1985 teknik dan gaya gambar tergolong pada gambar realisme dan pada seri tahun 1996 tergolong pada gaya gambar kartun (Eno Gumira, 2011:84). Berdasarkan hasil wawancara kepada penciler DC comics Budi Setyawan adalah komik superhero merupakan tema yang sudah sangat lama sekali populer di Amerika. Untuk menghindari kebosanan pembaca, para komikus Amerika selalu melakukan pengembangan dari segi karakter dan cerita.

Ide yang mendasari dalam perancangan ini adalah suksesnya film “Snow White And The Huntsman” yang disutradarai oleh Rupert Sanders dan pemeran utama Kristen Stewart (Snow White) serta Chris Hemsworth (The Huntsman). Film tersebut membuktikan bahwa di era modern ini sebuah cerita dongeng

ataupun cerita rakyat tak hanya disajikan khusus untuk anak-anak namun juga untuk remaja dan keluarga yang konteksnya disesuaikan dengan target audiens. Melihat fenomena di atas maka cerita rakyat Timun Mas yang telah banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia sendiri akan tenggelam jika tidak melakukan pengembangan baik segi cerita dan visualnya. Hal ini memungkinkan untuk membuat sebuah sekuen cerita berdasarkan dari cerita rakyat Timun Mas yang telah banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia. Sekuen tersebut adalah kelanjutan dari cerita rakyat Timun Mas yang saat itu berakhir ketika si raksasa terhisap dalam lumpur namun akan dilanjutkan lagi dengan kemunculan si raksasa yang ternyata masih belum mati terhisap lumpur. Berdasarkan hasil dari 100 kuisioner, 44 suara menginginkan terdapat unsur comedi, 32 suara menginginkan terdapat unsur action, dan 24 suara menginginkan terdapat unsur romance dalam sekuen pengembangan cerita rakyat Timun mas tersebut.

Berdasarkan kuisioner yang dibagikan kepada 100 responden remaja, 80 dari 100 responden setuju jika cerita rakyat “Timun Mas” dibuat versi komik untuk remaja. Menurut paparan-paparan diatas dapat disimpulkan bahwa perlunya merancang komik sekuen dari cerita rakyat Timun Mas dengan pengembangan baik secara visual maupun ide cerita dengan berdasarkan kondisi masyarakat indonesia saat ini khususnya para remaja agar komik cerita rakyat Timun mas ini menjadi komik yang diminati oleh pembaca komik remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

- Komik merupakan bagian dari kebudayaan yang populer atau pop culture yang menjadikan komik sebagai komoditas barang dagangan produksi industri. Berdasarkan kuisioner 64 dari 100 responden suka membaca buku komik.
- Hasil pengamatan di toko-toko buku, tidak adanya buku komik yang bertemakan cerita rakyat untuk remaja yang dijual di toko-toko buku, kebanyakan berupa buku cerita untuk anak-anak.

- Berdasarkan hasil kuisioner, 74 dari 100 anak remaja lebih menyukai komik dari luar negeri (Jepang) dari pada komik indonesia.
- Perlunya memodifikasi dan mengembangkan baik secara visual dan cerita untuk komik bertemakan cerita rakyat seperti halnya perubahan komik panji tengkorak tahun 1968, 1985, dan 1996.
- Berdasarkan hasil dari 100 kuisioner, 44 suara menginginkan terdapat unsur comedi, 32 suara menginginkan terdapat unsur action, dan 24 suara menginginkan terdapat unsur romance dalam sekuen pengembangan cerita rakyat Timun mas tersebut.
- Berdasarkan kuisioner yang dibagikan kepada 100 responden remaja, 80 dari 100 responden setuju jika cerita rakyat “Timun Mas” dibuat versi komik untuk remaja.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana merencanakan dan merancang komik sekuen Timun Mas dengan menghadirkan konsep fantasia Jawa Tengah sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan?

1.4 Tujuan

- Untuk mempopulerkan cerita rakyat dari indonesia baik di dalam maupun di luar negeri.
- Untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya cerita rakyat nusantara.
- Untuk mengembangkan minat baca terhadap komik Indonesia yang bertemakan lokal konten.

1.5 Batasan Masalah

- Yang dimaksud dengan komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan atau mendramatisir suatu ide.
- Bentuk pengaplikasian dari perancangan komunikasi visual komik ini berupa buku.
- Konten dan materi ini ditunjukkan untuk para remaja berumur 15 tahun ke atas.
- Materi yang dibahas adalah cerita mengenai cerita rakyat Timun Mas yang berasal dari Jawa Tengah.

1.6 Manfaat

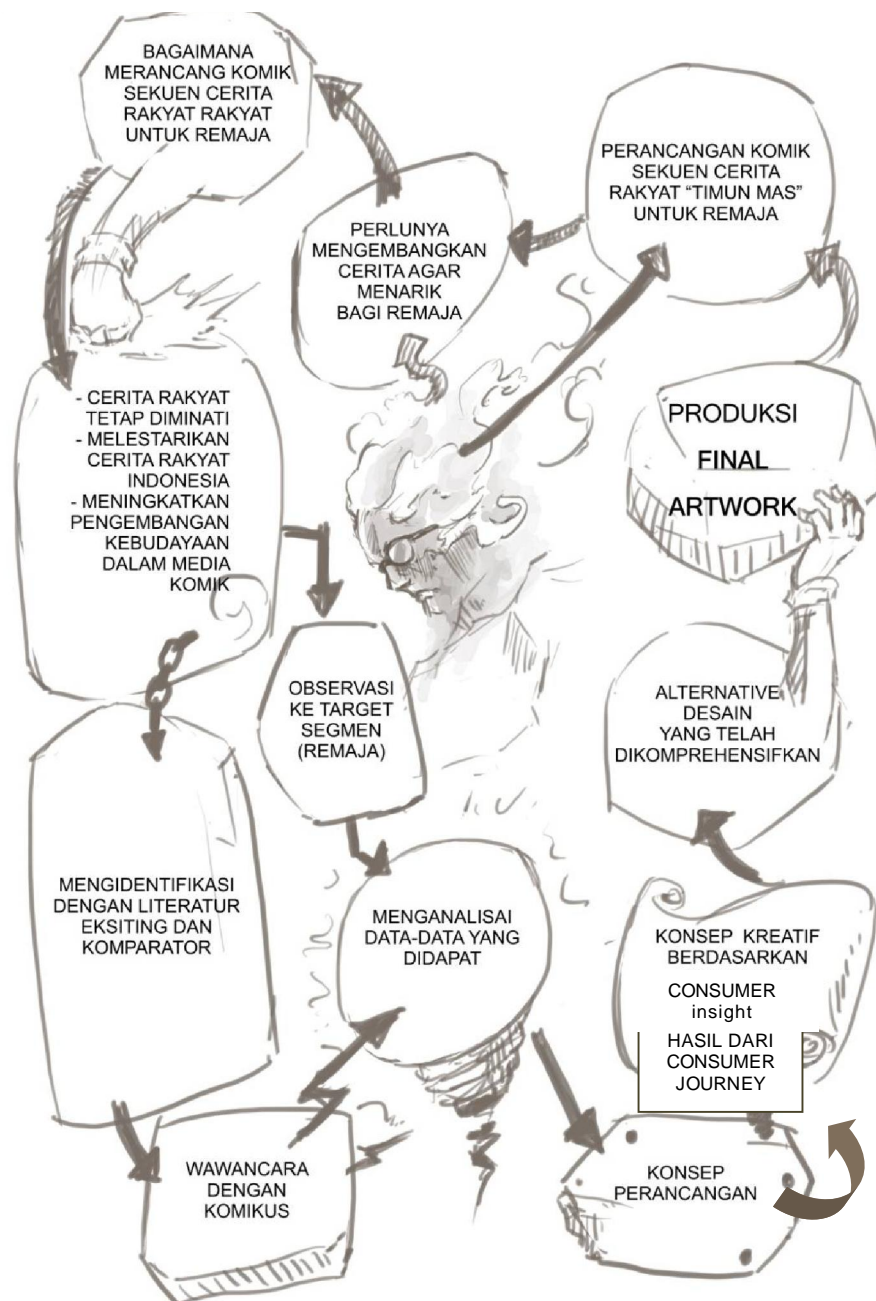
1.6.1 Manfaat Akademis

- Menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam melakukan perancangan khususnya perancangan komik.
- Meningkatkan kemampuan memberikan solusi kreatif terhadap perancangan komik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Meningkatkan kemajuan perindustrian komik Indonesia yang sekarang telah didominasi oleh komik-komik asing.
- Menjaga nilai-nilai budaya yang telah ada dan berkembang dimasyarakat.
- Meningkatkan pengembangan kebudayaan dalam media komik.

1.7 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema perancangan

Sumber : Odi Bagas F./2013